

**RANCANG BANGUN APLIKASI PERMAINAN ASAH
KETERAMPILAN MENGETIK UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



Disusun oleh :

TIYUS MARTHA KURNIADI
NPM. 0634 210 214

**PROGDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2010**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PERMAINAN ASAH
KETERAMPILAN MENGETIK UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Progdi Teknik Informatika

Disusun oleh :

TIYUS MARTHA KURNIADI
NPM. 0634 210 214

**PROGDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2010

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI PERMAINAN ASAH
KETERAMPILAN MENGETIK UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh :

TIYUS MARTHA KURNIADI
0634 210 214

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Negara Lisan
Gelombang IV Tahun Akademik 2009/2010

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP. 379 030 401 97

M. Irwan Afandi, ST, MSc
NIP. 376 070 702 20

**Mengetahui,
Ketua Prodi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
UPN "Veteran" Jawa Timur**

Basuki Rahmat, S.Si., MT
NIP. 369 070 602 13

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI PERMAINAN ASAH KETERAMPILAN MENGETIK UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Disusun Oleh :

TIYUS MARTHA KURNIADI
0634 210 214

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Prodi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Pada Tanggal 30 April 2010

Pembimbing :

1.

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP. 379 030 401 97

2

M. Irwan Afandi, ST, MSc
NIP. 376 070 702 20

Tim Penguji :

1

Basuki Rahmat, S.Si, MT
NIP. 369 070 602 13

2

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP. 379 030 401 97

3.

Ir. Purnomo Sasongko, MP
NIP. 030 194 662

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Ir. Sutiyono, MT
NIP. 030 191 025

**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UPN "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PANITIA UJIAN SKRIPSI / KOMPREHENSIF**

KETERANGAN REVISI

Mahasiswa di bawah ini:

Nama : Tiyus Martha Kurniadi
NPM : 0634 210 214
Progdi : Teknik Informatika

Telah mengerjakan revisi/ ~~tidak ada revisi~~*) Skripsi Ujian Lisan Gelombang IV, TA 2009/2010 dengan judul:

"RANCANG BANGUN APLIKASI PERMAINAN ASAH KETERAMPILAN MENGETIK UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR"

Surabaya, 20 Mei 2010

Dosen Penguji yang memerintahkan revisi:

- | | | |
|---|---|---|
| 1) <u>Basuki Rahmat, S.Si, MT</u>
NIP. 369 070 602 13 | { | } |
| 2) <u>Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom</u>
NIP. 379 030 401 97 | { | } |
| 3) <u>Ir. Purnomo Sasongko, MP</u>
NIP. 030 194 662 | { | } |

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP. 379 030 401 97

M Irwan Afandi, ST, MSc
NIP. 379 070 702 20

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirahim,

Syukur *Alhamdulillah* *rabbil 'alamin* terucap ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan Kekuatan-Nya sehingga dengan segala keterbatasan waktu, tenaga, pikiran dan keberuntungan yang dimiliki penyusun, akhirnya penyusun dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul " **RANCANG BANGUN APLIKASI PERMAINAN ASAH KETERAMPILAN MENGETIK UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR** " dengan tepat waktu, Shalawat dan salam diperuntukkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi dengan beban 4 SKS ini disusun guna diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, UPN "VETERAN" Jawa Timur.

Melalui Skripsi ini penyusun merasa mendapatkan kesempatan emas untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang diperoleh selama di bangku perkuliahan, terutama berkenaan tentang penerapan teknologi perangkat bergerak. Namun, penyusun menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penyusun sangat mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Surabaya, 30 April 2010

Penyusun

Tiyus Martha Kurniadi

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT, karena hanya dengan limpahan kasih sayang-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi dengan judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI PERMAINAN ASAH KETERAMPILAN MENGETIK UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR”**. Penyusunan Skripsi ini merupakan syarat akhir studi untuk mendapatkan gelar Sarjana Ekonomi, pada Progdi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Keberhasilan dalam penyusunan Skripsi ini, tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Sripsi ini. Pihak – pihak yang turut mendukung atas tersusunnya Skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Ir. Sutiyono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Surabaya
2. Bapak Basuki Rahmat, S.Si, MT selaku Ketua Progdi Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Surabaya.
3. Bapak Nur Cahyo Wibowo S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I di progdi Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Surabaya yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, memeberi ilmu, membimbing serta memberi motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bapak M. Irwan Afandi, ST, MSc selaku Dosen Pembimbing II di Progdi Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Surabaya yang telah memberikan saran, arahan, ilmu dan telah meluangkan waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

5. Ayah dan Ibu tercinta di rumah yang senantiasa memberikan dukungan dan mendoakan penyusun supaya skripsi ini segera terselesaikan.
6. Dhana dan Dhoni tercinta di ITS Perkapalan yang ingin sekali penulis lulus dan kerja supaya dapat membiayai kuliah mereka.
7. Tante Peni yang tidak henti-hentinya memberi nasehat baik nasehat akademik maupun non-akademik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Surabaya, Mei 2010

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	4
1.6. Metodologi Pembuatan Skripsi.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Interaksi Manusia Komputer.....	8
2.2 Game.....	9
2.3 Kategori-Kategori dalam Game.....	10
2.3.1 Berdasarkan Jenis “PLATFORM” atau Alat yang Digunakan.....	10
2.3.2 Berdasarkan “GENRE” Permainan.....	11
2.3.3 Kategori-Kategori Lainnya.....	18
2.4 Elemen-Elemen Game.....	20
2.5 Visual Basic 6.....	22

2.5.1	Pemrograman Visual Berbasis Objek.....	23
2.5.2	RAD dengan Visual Basic.....	24
2.5.3	Sejarah Visual Basic.....	25
2.5.4	Alasan Memakai Visual Basic (VB).....	26
2.5.5	Fitur-Fitur VB 6.0.....	27
2.5.6	Komponen-komponen Visual Basic 6.0.....	28
 BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....		31
3.1	Analisa Sistem.....	31
3.2	Deskripsi Umum Software.....	31
3.3	Perancangan Sistem.....	32
3.3.1	Skenario Sistem.....	32
3.3.2	Gambaran Skenario.....	33
3.3.3	Flowchart Skenario.....	34
3.4	Pemodelan Database.....	35
3.5	Desain Sistem.....	39
3.5.1	Flowchart Aplikasi.....	39
3.5.2	Perancangan Interface.....	41
3.5.2.1	Desain Interface Menu Utama.....	42
3.5.2.2	Desain Interface Latihan.....	43
 BAB IV IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK.....		44
4.1	Lingkungan Pemrograman.....	44
4.2	Implementasi Koneksi Database.....	44
4.3	Implementasi Aplikasi Game Visual Basic 6.0.....	45
4.3.1	Implementasi Backsound Menu Awal.....	45
4.3.2	Implementasi Menyimpan Nama ke Database.....	46
4.3.3	Implementasi Latihan.....	46
4.3.4	Implementasi Soal.....	48
4.3.5	Implementasi Waktu.....	50

4.3.6	Implementasi Nilai.....	50
4.3.7	Implementasi Level.....	52
4.4	Implementasi Antar Muka.....	53
4.4.1	Antar Muka Menu Utama.....	53
4.4.2	Antar Muka Latihan.....	53
4.4.3	Antar Muka Mengisi Identitas.....	54
4.4.4	Antar Muka Game.....	55
4.4.5	Antar Muka Menang.....	56
4.4.6	Antar Muka Game Over.....	57
4.4.7	Antar Muka Reward Level 1.....	57
4.4.8	Antar Muka Reward Level 2.....	58
4.4.9	Antar Muka Reward Level 3.....	58
4.4.10	Antar Muka Reward Level 4.....	59
4.4.11	Antar Muka High Score.....	59
4.4.12	Antar Muka History.....	60
4.4.13	Antar Muka Entry Soal.....	61
BAB V	UJI COBA DAN EVALUASI.....	62
5.1	Skenario Uji Coba.....	62
5.2	Pelaksanaan Uji Coba.....	63
5.2.1	Uji Coba Menjalankan Aplikasi.....	63
5.2.2	Uji Coba Latihan.....	64
5.2.3	Uji Coba Mengisi Identitas.....	64
5.2.4	Uji Coba Menjalankan Permainan.....	65
5.2.5	Uji Coba Ganti Level.....	66
5.2.6	Uji Coba Reward.....	69
5.2.7	Uji Coba Game Over.....	71
5.2.8	Uji Coba Menang.....	72
5.2.9	Uji Coba Highscore.....	72
5.2.10	Uji Coba History.....	73
5.2.11	Uji Coba Entry Data.....	73

BABVI PENUTUP.....	75
6.1. Kesimpulan.....	75
6.2. Saran.....	75
 DAFTAR PUSTAKA.....	 77
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Gambaran Skenario.....	29
Gambar 3.2	Flowchart Skenario Sistem.....	30
Gambar 3.3	CDM Highscore.....	31
Gambar 3.4	CDM Soal Indonesia.....	31
Gambar 3.5	CDM Soal Inggris.....	32
Gambar 3.6	PDM Highscore.....	32
Gambar 3.7	PDM Soal Indonesia.....	32
Gambar 3.8	Pdm Soal Inggris.....	33
Gambar 3.9	Flowchart Sistem Global.....	37
Gambar 3.10	Interface Menu Utama.....	38
Gambar 3.11	Interface Menu Latihan.....	39
Gambar 4.1	Implementasi Script Koneksi Database.....	41
Gambar 4.2	Implementasi Script Backsound.....	41
Gambar 4.3	Implementasi Script Menyimpan Nama ke Database.....	42
Gambar 4.4	Implementasi Script Latihan.....	44
Gambar 4.5	Implementasi Script Soal.....	42
Gambar 4.6	Implementasi Script Waktu.....	46
Gambar 4.7	Implementasi Script Nilai.....	47
Gambar 4.8	Implementasi <i>Script</i> Level.....	48
Gambar 4.9	Tampilan Menu Utama.....	49
Gambar 4.10	Tampilan Menu Latihan.....	50
Gambar 4.11	Tampilan Mengisi Identitas.....	51
Gambar 4.12	Tampilan Game.....	52
Gambar 4.13	Tampilan Menang.....	52
Gambar 4.14	Tampilan Game Over.....	53
Gambar 4.15	Tampilan Reward Level 1.....	53
Gambar 4.16	Tampilan Reward Level 2.....	54
Gambar 4.17	Tampilan Reward Level 3.....	54
Gambar 4.18	Tampilan Reward Level 4.....	55
Gambar 4.19	Tampilan Highscore.....	55
Gambar 4.20	Tampilan History.....	56
Gambar 4.21	Tampilan Entry Soal Indonesia.....	57
Gambar 4.22	Tampilan Entry Soal Inggris.....	57
Gambar 5.1	Awal Permainan.....	60
Gambar 5.2	Latihan.....	61
Gambar 5.3	Mengisi Identitas.....	62
Gambar 5.4	Permainan.....	62
Gambar 5.5	Level 1.....	63
Gambar 5.6	Level 2.....	64
Gambar 5.7	Level 3.....	64
Gambar 5.8	Level 4.....	65
Gambar 5.9	Level 5.....	65
Gambar 5.10	Reward Level 1.....	66
Gambar 5.11	Reward Level 2.....	67

Gambar 5.12 Reward Level 3.....	67
Gambar 5.13 Reward Level 4.....	68
Gambar 5.14 GameOver.....	68
Gambar 5.15 Menang.....	69
Gambar 5.16 Highscore.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Database Highscore.....	33
Tabel 3.1 Database Soal Indonesia.....	34
Tabel 3.1 Database Soal Inggris.....	34

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Permainan Asah Keterampilan Mengetik Untuk Anak Sekolah Dasar
Pembimbing I : Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
Pembimbing II : Moh. Irwan Afandi, ST, Msc
Penyusun : Tiyus Martha Kurniadi

ABSTRAK

Perkembangan game saat ini semakin pesat. Tidak hanya anak-anak tetapi juga orang tua kini banyak yang menyukai. Dengan menggunakan game diharapkan pemain bisa mendapatkan hiburan sekaligus mengasah suatu keterampilan tertentu, tidak hanya itu pada game juga ada sesuatu unsur pendidikan yang dapat berguna bagi pemain.

Dalam penelitian ini tools yang digunakan membuat aplikasi game adalah Microsoft Visual Basic 6. Interfacenya menggunakan frame, image, dan label yang ada pada Visual Basic 6.

Aplikasi Game menggunakan Visual Basic 6 ini telah diuji coba dengan berbagai uji kelayakan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa seorang pengguna dapat bermain game sekaligus mengasah kemampuan mengetik dan mendapatkan pengetahuan. Dengan bermain game berbasis keyboard ini, pemain secara tidak langsung akan menghafal letak-letak huruf pada keyboard karena pemain diharuskan menyelesaikan permainan ini menggunakan keyboard.

Keywords : Permainan, Keterampilan Mengetik, keyboard

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di jaman modern seperti ini komputer bukan lagi menjadi barang mewah. Sudah banyak lapisan masyarakat yang memiliki baik masyarakat kelas atas maupun kelas menengah. Komputer tidak hanya digunakan oleh remaja atau orang dewasa saja, tetapi juga anak-anak. Selain sebagai media belajar komputer juga difungsikan sebagai media hiburan seperti *game*. Dalam perkembangannya *game* saat ini semakin *variatif*, *interaktif*, dan *atraktif*. Sebagiaian besar anak menyukai *portable game* karena mudah menggunakannya. Berbeda dengan *game* yang mengharuskan pengguna menginstall, *portable game* hanya perlu mengklik dua kali untuk memainkan game tersebut. Ini yang membuat *portable game* lebih digandrungi oleh anak-anak khususnya yang masih duduk di bangku sekolah dasar.

Portable game yang kita ditemui selama ini menggunakan *flash*. Keunggulan menggunakan *flash* dalam pembuatan *game* adalah mudah membuat tampilan grafis dan animasi yang menarik, bahkan sudah banyak dikembangkan, namun sayangnya kebanyakan *game flash* hanya mengedepankan sisi hiburan tanpa memasukkan unsur pendidikan (*education*). Padahal dengan *game* kita dapat memasukkan unsur yang dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan tertentu karena *game* adalah faktor terbesar menarik minat anak untuk berinteraksi dengan komputer.

Salah satu ide dibuatnya *game* ini mengacu dari banyaknya anak-anak yang bermain *game* pada komputer dengan hanya menggunakan *mouse*. Di *game* ini anak-anak tidak hanya menggunakan *mouse* tetapi juga menggunakan *keyboard*. Selain bermain *game* untuk hiburan, anak-anak juga secara tidak langsung menghafal letak huruf-huruf pada *keyboard*. Dengan harapan anak-anak sudah terbiasa menggunakan *keyboard* sejak dini yang kedepannya berguna bagi mereka. Karena dalam perkembangan teknologi yang pesat tidak menutup kemungkinan menuntut mereka harus berinteraksi dengan komputer untuk menyelesaikan tugas sekolah atau tugas kantor bila sudah bekerja.

Maka dari itu dalam kesempatan Tugas Akhir ini penulis mencoba untuk membuat *game* yang terdapat unsur pendidikan di dalamnya. Berbeda dengan *game-game* sebelumnya, pada *game* ini penulis akan memanfaatkan teknologi pemrograman Visual Basic 6.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu :

- a. Bagaimana membangun aplikasi *game* untuk hiburan anak-anak yang mempunyai unsur pendidikan untuk mengasah keterampilan tertentu.
- b. Bagaimana mendesain *interface* sebuah *game* menggunakan pemrograman Visual Basic 6.
- c. Bagaimana membuat aplikasi *game* yang mempunyai unsur pendidikan memanfaatkan teknologi pemrograman Visual Basic 6.

- d. Bagaimana membuat aplikasi game ini lebih menarik dengan adanya persaingan antara pengguna satu dengan pengguna yang lain.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

- a. Aplikasi *game* ini hanya dimainkan secara *single player*.
- b. Aplikasi *game* ini di khususkan untuk anak sekolah tingkat dasar.
- c. Persaingan hanya menggunakan skor terbesar.
- d. Aplikasi dibuat menggunakan pemrograman Visual Basic 6.
- e. Hanya tersedia satu bahasa (bahasa Indonesia)

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

- a. Membangun *game* menggunakan teknologi pemrograman Visual Basic 6 yang mempunyai unsur pendidikan.
- b. Menarik minat anak untuk sering berinteraksi dengan komputer.
- c. Menarik minat anak untuk menggunakan *keyboard* pada komputer yang dengan sendirinya akan menghafal letak huruf-huruf pada *keyboard*.
- d. Membiasakan anak untuk menggunakan *keyboard* pada komputer sejak dini

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

- a. Membantu anak untuk mengasah keterampilan mengetik pada computer karena pada game ini mengharuskan pemainnya menggunakan *keyboard* dan menghafal letak huruf pada *keyboard*.
- b. Dapat menjadi inovasi dalam dunia pendidikan karena menarik dan dapat menimbulkan kompetisi antara pemainnya.
- c. *Game* ini akan menjadi salah satu alternatif guru untuk alat ajar karena game ini bukan sekedar permainan tetapi juga terdapat unsur pendidikan di dalamnya.

1.6 Metodologi Pembuatan Skripsi

Dalam pembuatan Tugas Akhir kali ini, penulis akan menjelaskan tentang metode yang digunakan selama penulis menyusun dan membuat Tugas Akhir ini.

- a. Studi literatur.
Mengumpulkan referensi baik dari internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai pembuatan aplikasi game yang menggunakan *Visual Basic 6*, serta mencari contoh-contoh aplikasi apa saja yang sudah di buat menggunakan *Visual Basic 6* sebagai tambahan referensi Tugas Akhir ini.
- b. Analisa dan perancangan Aplikasi.
Menganalisa dan merancang suatu aplikasi game asah keterampilan mengetik secara *interface* dan fasilitas dan fiturnya dengan membandingkan atau melihat aplikasi game mengetik yang sudah dikenal saat ini.

c. Pembuatan Aplikasi.

Pada tahap ini merupakan tahap yang paling banyak memerlukan waktu karena model dan rancangan aplikasi yang telah di buat di implementasikan dengan menggunakan *Visual Basic 6*.

d. Uji coba dan evaluasi aplikasi.

Pada tahap ini setelah aplikasi selesai dibuat maka dilakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah bekerja dengan benar sesuai dengan konsep yang di ajukan.

e. Penyusunan Buku Tugas Akhir.

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari pengerjaan Tugas Akhir. Buku ini disusun sebagai laporan dari seluruh proses pengerjaan Tugas Akhir. dari penyusunan buku ini diharapkan dapat memudahkan pembaca yang ingin menyempurnakan dan mengembangkan aplikasi lebih lanjut.

f. Pembuatan Kesimpulan.

Pada tahap ini dalam bagian akhir pembuatan Tugas Akhir. Dibuat kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan aplikasi yang diperoleh sesuai dengan dasar teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi tersebut yang telah dikerjakan secara keseluruhan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini, pembahasan disajikan dalam enam bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang perumusan masalah dan penjelasan masalah umum, sehingga dapat diperoleh gambaran umum mengenai seluruh penelitian yang dilakukan oleh penulis. Bab ini menyangkut beberapa masalah yang meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini dibahas tentang teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian masalah serta teori yang mendukung dalam pembuatan game. Teori-teori tersebut antara lain : Visual Basic 6

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi penjelasan mengenai perancangan sistem untuk aplikasi *game* meliputi perancangan proses dan perancangan *interface*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi untuk memastikan apakah program yang dibuat telah sesuai dengan yang dikehendaki atau belum. Dalam bab ini juga dibahas tentang kebutuhan *hardware* dan *software*. Instalasi program, penggunaan program, dan evaluasi dan implementasi program yang dibuat.

BAB V UJI COBA DAN PERANGKAT LUNAK

Pada bagian ini akan dilakukan uji coba terhadap perangkat lunak yang telah dibuat apakah ada kesalahan pada saat dijalankan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan secara keseluruhan dari aplikasi yang telah dibuat dan saran-saran yang dibuat untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN